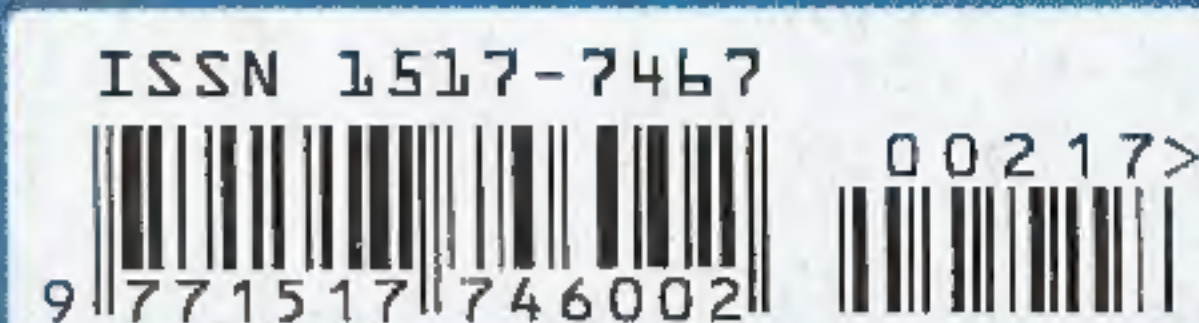
Abril
QUADRINHOS • O FRANGO GIGANTE ATERRORIZA A CIDADE!
R$ 7,95
6/5/2004
Ano 5
Nº217
RECREIO
Oba, vou aprontar com eles também!
ISSN 1517-7467
9 771517 746002 00217>
Turma nova na TV
Conheça Jacó Dois-Dois e seus amigos e desvende com eles incríveis mistérios
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
www.RECREIONLINE.com.br
Grátis
CIRCOMIX
Envelope com:
1 personagem
1 minigibi
UM ESPIÃO NO ESPAÇO
Veja as fantásticas imagens do telescópio Hubble
PESQUISA ESCOLAR
Descubra como as vacinas funcionam
GAME BOY ADVANCE
Vire aprendiz de feiticeiro e enfrente os perigos da selva

Kellogg's
TONY®
Leo Burnett
SÓ NÃO EXAGERE
NAS MANOBRAS:
VOCÊ PRECISA DOS DENTES
PARA COMER SUCRILHOS.
www.sucrilhos.com.br
Desperte o tigre
em você.
SUCRILHOS
SUCRILHOS
SUCRILHOS

AQUI TEM

Curiosidades!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O QUE AS ÁGUAS-VIVAS COMEM?

Rodrigo Ramos Martinelli, 11 anos
Colatina – ES

Algumas comem peixes e invertebrados grandes, mas a maioria se alimenta de pequenos organismos, como águas-vivas menores, crustáceos e larvas. Nos tentáculos das águas-vivas, há pequenas estruturas parecidas com agulhas que injetam veneno paralisante nas presas que encostam em seu corpo. Com os tentáculos, elas levam as presas à boca, que é uma abertura simples e sem dentes. Imaginando a água-viva como um guarda-chuva, sua boca estaria localizada bem na ponta do cabo.

QUEM INVENTOU A LANTERNA?

Paulo de Oliveira
Osasco – SP

Ela foi inventada em 1898, pelo americano Conrad Hubert. Ele trabalhava para Joshua Lionel Cowen, dono da empresa Eveready. Usando um vaso, um tubo de metal, uma lâmpada elétrica e uma bateria, Cowen bolou um sistema de iluminação artificial para decorar plantas. Depois, Hubert aperfeiçoou a invenção e chamou-a de "tocha de mão elétrica", invento que depois recebeu o nome de lanterna.

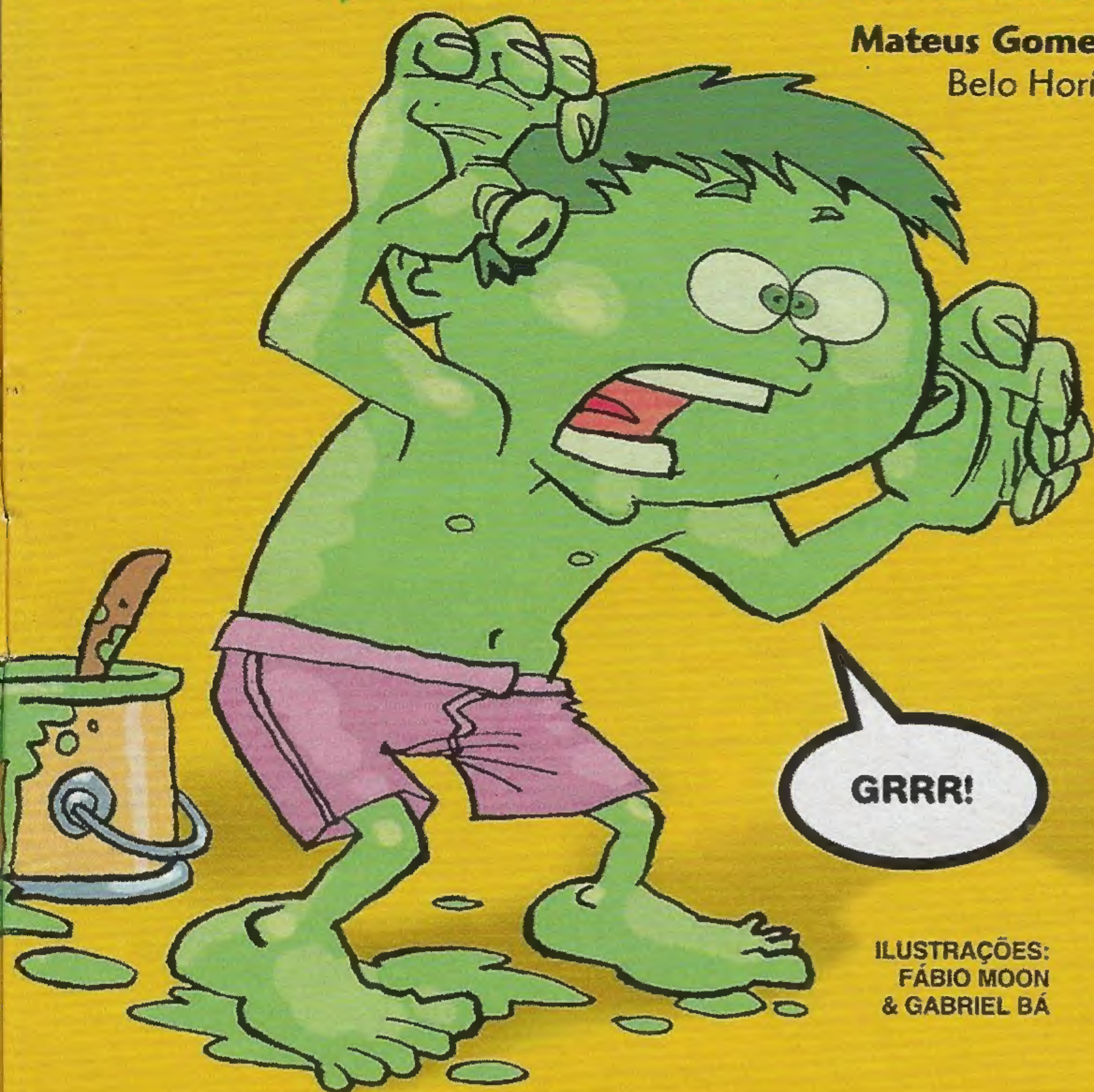
CONSULTORIA:
STANLEI KLEIN (prof. do Instituto de Química da Unesp), CARLOS ALEXANDRE PESSOA (veterinário do site www.animalexotico.com.br), JADER MARINHO (Instituto de Ciências Biológicas da UnB) e ALVARO E. MIGOTTO (prof. do Centro de Biologia Marinha da USP).

QUAL A FAMÍLIA DO PORQUINHO-DA-ÍNDIA? ELE TRANSMITE DOENÇAS? PRECISA DE VACINAS?

Camila, 8 anos
Por e-mail

Ele pertence à família dos cavídeos, a mesma dos preás. Pode transmitir doenças e transportar microorganismos que causam problemas de saúde, mas não há vacinas para ele. Como é um bicho de estimação, que mantém contato próximo com os humanos, é importante cuidar bem de sua higiene e alimentação e contar com a orientação de um veterinário. Assim, ele fica mais saudável e o risco de transmitir doenças diminui.

PODERIA OCORRER DE VERDADE O ACIDENTE QUE ACONTECEU NAS HISTÓRIAS DO INCRÍVEL HULK?

Mateus Gomes Soares, 9 anos
Belo Horizonte – MG

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

Hi! Hi! Hi! Hi!

Se uma pessoa fosse atingida por raios gama como aconteceu com o Dr. Bruce Banner nos quadrinhos de "O Incrível Hulk", seria destruída, pois esses raios são gerados por materiais nucleares muito radioativos. Além disso, os raios também acabariam com tudo que estivesse ao redor. Porém, um dia, talvez seja possível deixar um ser humano verde. No Japão, cientistas já realizaram experiências com proteínas fluorescentes e criaram ratos verdes.

COMO É FORMADA A ÁGUA?

Esaú Maia Moraes
Ananindeua – PA

A água é formada pelos elementos químicos hidrogênio e oxigênio. Ela é dividida em pequenas unidades invisíveis a olho nu, chamadas moléculas. Cada molécula de água tem três minúsculas partículas, os átomos. São dois átomos de hidrogênio e um de oxigênio. Na época em que a Terra se formou, a maior parte da atmosfera era composta de hidrogênio. Quando os primeiros vegetais começaram a fazer fotossíntese, uma grande quantidade de oxigênio foi liberada. Essas substâncias foram atingidas por fortes descargas elétricas de raios e trovões e se uniram, produzindo a água que existe no planeta.

VOCÊ SABIA QUE...

- **Pescadores australianos encontraram um raro tubarão albino? Segundo pesquisadores, essa mutação genética atinge apenas um desses animais em 1 milhão. A coloração torna o animal alvo fácil de predadores, pois ele tem maior dificuldade de se camuflar.**

PERDIDO NA SELVA

Imagine que você fosse passear na mata e de repente ficasse perdido. Faça o teste e descubra como se sairia.

1 Qual a primeira coisa que você faria ao notar que está sozinho?

- A Cairia no choro.
- B Tentaria descobrir de que direção você veio.
- C Sairia correndo.

2 Depois de andar um pouco, você percebe que sua mochila está muito pesada e precisa se livrar de algo. O que você deixaria de fora?

- A Sua capa de chuva.
- B Sua lanterna.
- C Seu livro sobre cobras.

3 Você acharia melhor encher o cantil de:

- A Água.
- B Leite.
- C Refrigerante.

4 Para fazer uma fogueira, você usaria:

- A Galhos e folhas verdes.
- B Seu bloco de anotações.
- C Galhos e folhas secas.

5 O que você gostaria de encontrar na sua mochila?

- A Um CD player.
- B Um canivete.
- C Uma caneta.

6 Ao perceber que está começando a escurecer, você:

- A Acenderia logo a lanterna para não ficar no escuro.
- B Subiria em uma árvore.
- C Tentaria fazer um abrigo com galhos e uma fogueira para se aquecer.

7 Que fruta você escolheria para comer?
- A Uma bem vermelha e suculenta.
- B A maior de todas.
- C Qualquer uma com bicadas de pássaros.

8 Se estivesse na mata fechada e ouvisse o barulho de um avião, você:
- A Tentaria gritar por socorro.
- B Faria uma fogueira para que vissem a fumaça.
- C Acenaria com uma camiseta para que olhassem para baixo.

9 O que você faria se a água acabasse?
- A Recolheria água da chuva.
- B Procuraria um poço.
- C Comeria muito para esquecer a sede.

10 O que você preferiria encontrar quando estivesse andando na mata?
- A Uma lata de sardinhas.
- B Um coco.
- C Um chocolate.

11 Depois de andar um tempão, onde você acharia mais seguro sentar para descansar?
- A Em uma rocha grande.
- B Em um tronco caído.
- C Na beira de um riacho.

12 Se provasse um vegetal amargo, você:
- A Não o comeria, com medo de veneno.
- B Comeria tudo.
- C Guardaria para depois.

RESPOSTAS CORRETAS

1B, 2C, 3A, 4C,
5B, 6C, 7C, 8B,
9A, 10B, 11A, 12A.

RESULTADO

De 0 a 4 respostas certas
Puxa, que sufoco! Você não está preparado para esse dia na mata. Em uma situação assim, provavelmente perderia a calma e não saberia o que fazer. É claro que você não vai passear na selva, mas seria legal se informar melhor em livros e revistas e no site da RECREIO.

De 5 a 8 respostas certas
Oba! Você saiu inteiro! Conhece um pouco a natureza e, se ficasse calmo, provavelmente tomaria as decisões mais corretas. Para ficar mais tranqüilo e evitar perigos é bom pesquisar mais. Entre no site da RECREIO e veja mais dicas e explicações detalhadas.

De 9 a 12 respostas certas
Que sucesso! Se ficasse perdido na mata, você conseguiria manter a cabeça fria e usaria seus conhecimentos sobre a natureza para fazer tudo certo. E, se sabe tudo isso, sabe também que não deve passear em áreas desconhecidas. Veja mais informações no site da RECREIO.

ILUSTRAÇÕES: ROGÉRIO COELHO

Texto ROBERTA VIGANÓ

Aventuras em novo colégio e jogos de espionagem estão em Jacó Dois-Dois, o novo desenho do Cartoon Network.

DIVERTIMENTO EM DOSE DUPLA

Na hora de encarar uma mudança de casa e de escola, todo mundo sente um pouco de medo. Como serão os colegas e professores? Será fácil fazer amizades? Todas essas dúvidas passam pela cabeça de Jacó Dois-Dois, o garoto que estréia no Cartoon Network, domingo, dia 9 de maio.

Em seu novo colégio, ele vai se divertir bastante, apesar das chamadas orais e provas surpresas. No desenho, você logo vai descobrir que também gostaria de ser amigo de Jacó, que é pequeno, mas tem um grande coração e é muito esperto. Ele ganhou o apelido de Dois-Dois quando era menor porque tinha o costume de repetir o que falava. Esse era o único jeito de conseguir atenção no meio de uma família numerosa e agitada.

Até hoje ele tem essa mania de vez em quando e acaba se metendo em grandes enrascadas, correndo o risco de levar sopapos em dobro pela tagarelice.

Jacó vai viver incríveis aventuras com seu vizinho X. Barnaby, que é espião internacional e está atrás de um vilão que vive na região. Você decifraria esse mistério? Conheça a turma do desenho e fique de olho neles.

A partir de 9 de maio, todos os domingos, às 11 h, no Cartoon Network.

Design ALICE FERREIRA

FAMÍLIA GRANDE

Jacó é o caçula entre cinco irmãos: Daniel, Marfa, Emma e Noah. Ele divide o quarto com o espevitado Noah e não se conforma porque não pode fazer parte do clube secreto dos irmãos.

Marfa não dá muita bola ao irmão menor. Só quer saber se ele não está por perto mexendo em suas coisas. Quem mais tem paciência com Jacó é Daniel, um rebelde que adora música e está sempre vestido de preto.

O chefe dessa grande família é Morty, um simpático e bem-humorado escritor de livros de aventura. Ele passa um tempão trancado no porão pensando em histórias mirabolantes e, quando não está lá, pode ser encontrado na sala assistindo TV.

A mãe de Jacó chama-se Florence. É elegante, trabalha fora e curte muito cuidar das tarefas de casa, além de preparar com o maior capricho os deliciosos sanduíches que Jacó leva para a escola.

Dos livros para a TV

O desenho Jacó Dois-Dois é baseado nos livros de sucesso do escritor canadense Mordecai Richler. Ele escreveu Jacó Dois-Dois Encontra Hooded Fang e Jacó Dois-Dois e o Dinossauro, que não foram traduzidos para o português.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

CONHEÇA A TURMA

BUFORD ORVILLE

Assim como Jacó, Buford é novo no colégio. Eles se unem logo no primeiro dia e desde então tornam-se grandes amigos e companheiros de aventuras e confusões, dentro e fora da escola.

RENÉE RATELLE

É a melhor amiga de Jacó. Sempre com seu skate, ela conheceu Dois-Dois logo que o menino chegou, quando foi ajudá-lo a recuperar, na sala do diretor, a camiseta que ele pegou emprestada de Daniel.

HOODED FANG

É um lutador profissional com pinta de malvado. Mas, como Dois-Dois irá descobrir, trata-se de um cara bem legal. Ele só coloca essa máscara de vilão porque isso é uma exigência do seu contrato de lutador. Torna-se o amigo secreto de Jacó e o ajuda sempre que a confusão aumenta.

LEO LOUSE

Ele trabalha como vigia na escola e está sempre por trás das falcatruas planejadas pelo diretor. Leo não é nada legal, mas estranhamente é admirado pelo pai de Jacó, que o presenteia com sanduíches de Florence sempre que o encontra.

SENHORA SOUR PICKLE

É a mal-humorada professora de geografia, que gosta de fazer chamadas orais dificílimas. Ninguém na escola sabe, mas ela é fanática por jogos de hóquei.

X. BARNABY DINGLEBAT

Esse engraçado e misterioso vizinho de Jacó trabalha em uma companhia de gás, mas, na verdade, é um espião internacional. Adora o garoto Dois-Dois e sempre arranja um tempo para convidá-lo a participar de alguma aventura e para mostrar seu arsenal de truques na arte da espionagem.

I. M. GREEDYGUTS

É o imenso diretor da escola. Sem muita paciência com os alunos, tem uma cara de mau que o faz parecer ainda mais feroz. Adora manter sua fama de bravo e gasta muito dinheiro comprando tudo o que vê pela frente.

Texto DANTE GRECCO

UM ESPIÃO ESPACIAL

Conheça Hubble, o telescópio que está fazendo incríveis descobertas sobre o Universo.

O nascimento de uma estrela no meio da nebulosa de Orion.

Missões espaciais e equipamentos cada vez mais modernos ajudam os cientistas a entender melhor o Universo. Um dos parceiros mais importantes nesse tipo de pesquisa é o telescópio Hubble, que funciona há 14 anos e foi responsável por incríveis descobertas.

O Hubble foi o primeiro telescópio enviado para o espaço. Ele "enxerga" muito melhor que os telescópios da Terra porque os gases da atmosfera do nosso planeta distorcem a luz que vem das estrelas. Como está bem acima da atmosfera, esse telescópio recebe a luz dos astros sem alterações.

Nesse tempo todo viajando, ele enviou para a Terra imagens muito legais e precisas de planetas, estrelas, buracos negros e galáxias. Recentemente encontrou regiões que são berçários de estrelas, ajudando os especialistas a saber como e onde esses astros se formam.

E sabe o que mais? Foi ele quem mostrou, pela primeira vez, detalhes da superfície de Marte, com crateras, nuvens e areia. Além disso, coletou informações que ajudaram a descobrir a idade do Universo, que é de cerca de 13,7 bilhões de anos!

O Hubble foi projetado para trabalhar até 2005. Para funcionar por mais tempo, ele precisa ser consertado. O trabalho é muito arriscado para os astronautas, por isso uma opção é enviar um robô que traria o telescópio à Terra, para fazer os consertos aqui.

Uma bolha de energia em uma estrela 40 vezes maior que a do Sol.

A força da gravidade faz duas galáxias espirais dançarem no espaço, aproximando-se aos poucos.

COMO FUNCIONA?

O Hubble tem uma fonte poderosa e um tubo com um espelho no interior. A luz dos astros bate no espelho, que a reflete para outro espelho, que envia a luz para o foco do telescópio, onde ficam vários aparelhos, inclusive três câmeras. Uma delas capta até a imagem de objetos de luz bem fraca. Há ainda um instrumento que "lê" os sinais de luz para que os cientistas saibam a composição química dos astros.

VOCÊ SABIA QUE...

- O nome do telescópio é uma homenagem ao astrônomo americano Edwin Hubble? Em 1929, ele descobriu que as galáxias distantes da Via Láctea estão em constante expansão.
- O Hubble usa óculos? As primeiras imagens do telescópio estavam sem foco, pois houve um erro na construção de um de seus espelhos. Depois de três anos, astronautas instalaram novos espelhos para resolver o problema.
- Estudando as imagens, astrônomos e artistas usam computadores para fazer desenhos e modelos de astros e planetas distantes?

IMAGENS: NASA

FICHA COMPLETA

Comprimento 13,3 metros (o mesmo que um ônibus escolar).
Diâmetro 4,3 metros.
Largura 12 metros.
Peso 12 toneladas (o mesmo que dois elefantes).
Alimentação ele funciona com a energia solar captada por dois imensos painéis.
Velocidade leva 97 minutos para dar uma volta ao redor da Terra.

Junto com outros telescópios, o Hubble localizou a galáxia mais distante vista até agora, há 13 bilhões de anos-luz da Terra.

Veja outras imagens no site da RECREIO

www.RECREIOonline.com.br

Texto e fotos ■ LUCIANO CANDISANI
Autor do livro *Muriqui – Uma jornada fotográfica pelas florestas do maior macaco das Américas*

ELE É DA PAZ

Tá gostando do passeio, Júnior?

Saiba mais sobre o muriqui, um macaco ágil e muito grande, que não se mete em brigas.

A maior parte das espécies de macacos do mundo vive nas florestas tropicais do Brasil. Os cientistas já identificaram mais de 90 tipos, incluindo o maior macaco das Américas: o muriqui ou mono-carvoeiro, que só existe na Mata Atlântica brasileira.

Ele tem 1 metro e meio de altura e, quando está pendurado, todo esticado, fica maior que um humano adulto. Apesar do tamanho, o que mais chama a atenção nos muriquis é o comportamento pacífico.

Os outros macacos usam a agressividade para conquistar respeito entre os companheiros do grupo. Entre os chimpanzés, por exemplo, há lutas para disputar uma namorada e existe sempre um chefe, que mantém sua liderança com a força.

Na turma dos muriquis, não há chefe. Machos e fêmeas têm o mesmo tamanho e se respeitam. Em vez de brigas, há demonstrações de carinho. É comum ver vários animais no mesmo galho, cumprimentando-se com abraços demorados. E se um muriqui passa o dia longe, por exemplo, ele é recebido com abraços.

Além disso, eles emitem sons e fazem gestos para mostrar o melhor caminho entre as árvores uns para os outros e avisar se há algum perigo. Não há discussão nem na hora do namoro. A fêmea escolhe o parceiro de que mais gosta e os outros pretendentes aceitam a opção dela e esperam ser escolhidos em outro dia.

Hora do descanso

Quando os adultos param para descansar, as fêmeas aproveitam para amamentar os filhotes, que mamam até os 2 anos e meio de idade. Os pequenos costumam brincar e fazer acrobacias entre árvores. Assim eles desenvolvem suas habilidades físicas e começam a se enturmar e a aprender a respeitar os companheiros de turma.

A ficha do bicho

Peso • cerca de 15 quilos.
Tamanho • 1 metro e meio.
Alimentação • folhas, néctar e frutos.
Onde vive • na Mata Atlântica do Brasil.

Turma em perigo

Os muriquis vivem em bandos de cerca de 50 animais e passam quase todo o tempo em cima das árvores procurando folhas e frutos para comer. Seu corpo é adaptado para a vida no alto, com braços e pernas compridos e mãos, pés e ponta do rabo em forma de gancho. Fazem manobras incríveis e rápidas.

Esses macacos estão ameaçados de desaparecer, porque a Mata Atlântica foi quase toda derrubada. Restam poucos trechos preservados, em Minas Gerais e em São Paulo, onde há grupos de muriquis. Os cientistas acreditam que é possível salvar espécies, conservando o que restou da Mata Atlântica.

Duas caras

Existem duas espécies de muriquis. O do norte, com manchas rosadas na cara, vive em florestas de Minas Gerais e Espírito Santo. No Rio de Janeiro, São Paulo e norte do Paraná, vive o muriqui do sul com a face preta. Os cientistas conseguem identificar cada muriqui do norte observando as manchas no rosto, que são diferentes de um animal para outro, e assim estudam o comportamento desses bichos.

Ponte de macaco

Machos e fêmeas cuidam dos filhotes e os adultos fazem pontes esticando o corpo para ajudar os pequenos a atravessar grandes distâncias entre árvores.

Dois nomes

Observando o comportamento amigável desse tipo de macaco, os índios resolveram chamá-lo de muriqui, que significa povo tranqüilo. Já os portugueses acharam o bicho parecido com os carvoeiros, que ficavam com a cara preta como a dos macacos. Assim surgiu o nome mono(macaco)-carvoeiro.

Loucos por salada

Os muriquis são barrigudos porque têm um intestino muito grande para fazer a digestão da enorme quantidade de folhas duras que eles comem diariamente.

De flor em flor

Os muriquis adoram chupar o néctar adocicado das flores de uma planta chamada canudo-de-pito. Quando fazem isso, ficam com o focinho e as mãos sujos de pólen e assim levam o pólen de um lado para o outro da floresta, ajudando na reprodução das plantas.

Algumas mutações podem ser muito perigosas!
CIRCOMIX

FAZENDO ARTE

VIRE PINTOR

Veja algumas técnicas para pintar seus desenhos com lápis e canetinha.

Antes de começar a pintar, observe o objeto ou uma foto do que quer retratar. Repare que há texturas e sombras e que você pode mostrar isso na sua pintura também.

Pinte com traços longos e contínuos, usando três ou mais tons da mesma cor, para conseguir um colorido suave. Comece com cores mais escuras e vá substituindo pelas mais claras para fazer o degradê.

Em desenhos com áreas grandes, você pode usar **duas ou três cores, alternando cada uma delas**. Pinte fazendo linhas para conseguir um efeito interessante.

As **bolinhas** acompanham a forma do desenho e dão um efeito divertido. O tamanho e a proximidade entre elas ajudam a definir os contornos.

Para pintar plantas e folhas onduladas use dois ou mais tons de verde. Assim, as folhas parecem ganhar movimento.

O **tracejado cruzado** é feito com canetinhas. Os traços não ordenados dão a impressão de relevo.

Use canetinha para fazer **pontinhos**. Repare que quando eles ficam mais próximos dão um efeito diferente ao desenho, que parece estar mais perto.

Os **traços curtos e curvos** sugerem uma superfície ondulada, como a areia do fundo do mar. Você pode usar dois tons ou então o mesmo lápis com mais ou menos força.

PRODUÇÃO E ILUSTRAÇÃO: CARLO GIOVANI

E outras muito engraçadas!
A diversão continua na sua casa!
Em cada edição um novo personagem! Colecione!
CIRCOMIX
Uma coleção de outro mundo
Patrocínio
Candide
www.candide.com.br
RECREIO
Toda quinta, nas bancas

EXPERIÊNCIA

Descobertas

Mergulhe nestas experiências e saiba mais sobre a água.

VULCÃO SUBMARINO

Você vai precisar de:

- água
- 1 garrafinha transparente
- anilina comestível
- 1 bacia funda

1 Peça a ajuda de um adulto para aquecer a água e encha a garrafinha. Pingue gotas de anilina.

2 Encha a bacia com água fria. Coloque a garrafinha em pé no fundo, totalmente submersa. Enquanto está quente, a água colorida sobe, sem se misturar com a outra.

O que acontece:

Todo material sólido, líquido ou gasoso tem uma quantidade de matéria, chamada massa, e ocupa lugar no espaço. A relação entre a massa e o espaço que ela ocupa é chamada de densidade. A densidade da água muda de acordo com sua temperatura. A água quente é menos densa do que a fria porque suas moléculas estão mais afastadas. Assim ela sobe e fica flutuando na superfície.

ICEBERGS COLORIDOS

Você vai precisar de:

- água
- anilina comestível
- 1 fôrma de gelo
- 1 tigela grande

1 Coloque anilina na água e despeje-a na fôrma de gelo. Leve ao freezer até congelar.

2 Encha a tigela com água morna e coloque as pedras de gelo coloridas.

3 O gelo flutua, mas quando vai derretendo a água colorida vai para o fundo da tigela.

O que acontece:

Quando a água congela, suas moléculas se organizam de uma maneira diferente e o espaço entre elas fica maior. Assim sua densidade diminui. É por isso que mesmo os icebergs gigantes flutuam. Nessa experiência, o gelo começa a derreter e vira água, ou seja, vai ficando mais denso e acaba indo para o fundo.

SEGREDO INVISÍVEL

Você vai precisar de:

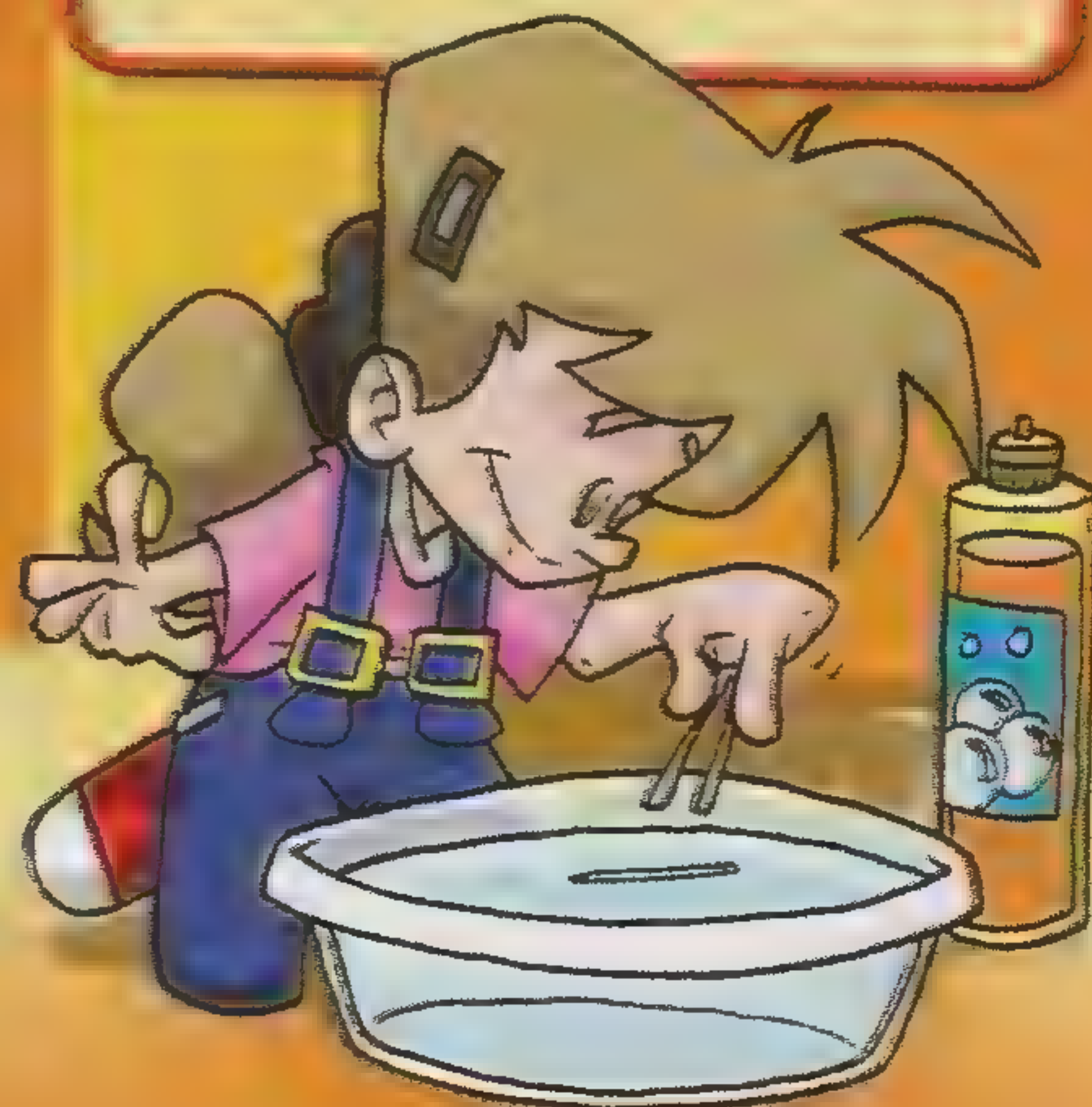
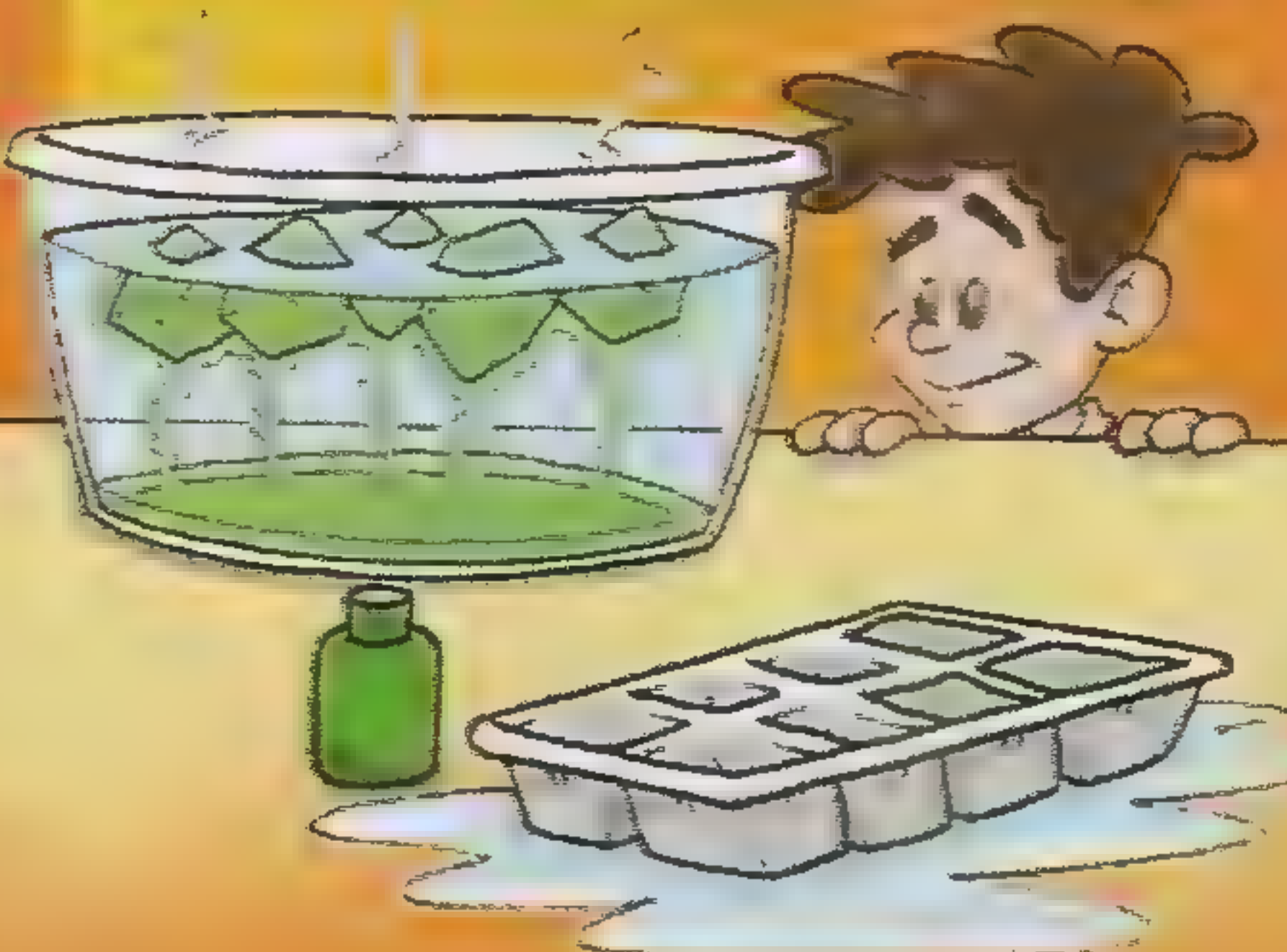
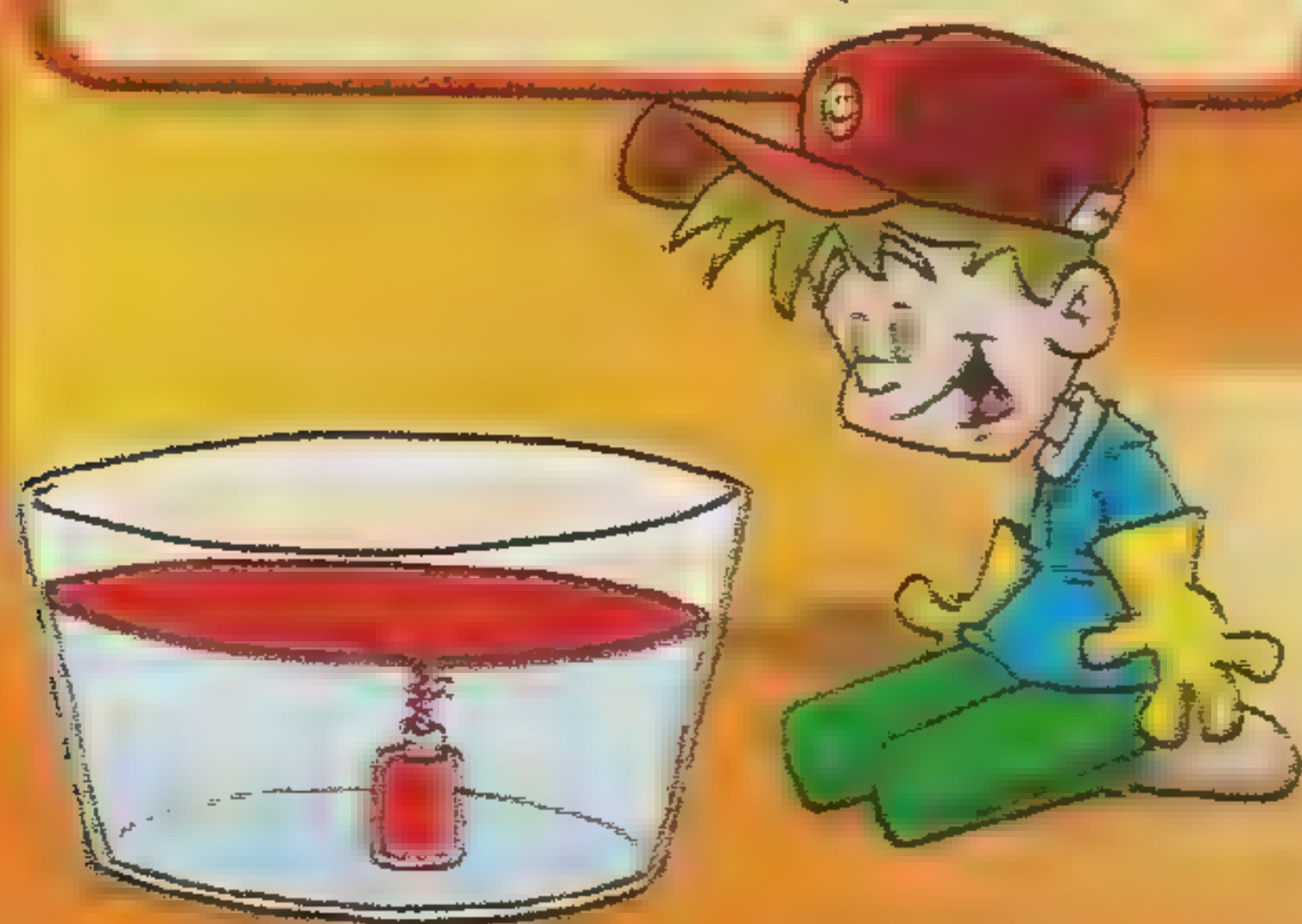
- 1 agulha
- 1 pinça
- 1 pote com água
- detergente

1 Pegue a agulha com a pinça e coloque-a flutuando na água do pote.

2 Pingue uma gota de detergente perto da agulha e veja ela afundar.

O que acontece:

As moléculas da superfície da água ficam muito juntas, formando uma camada muito fina e elástica que a gente não consegue ver. A agulha, que é bem leve, fica apoiada nessa camada e flutua. O mesmo acontece com alguns insetos, que conseguem até andar sobre essa camada de água. A gotinha de detergente faz com que essas moléculas se afastem e aí a agulha afunda.

ILUSTRAÇÕES: ALEXANDER

AQUÁTICAS

SOBE E DESCE

Você vai precisar de:

- 1 pote com água
- 3 bolas de gude
- 3 balões

1 Coloque as bolinhas no pote e veja como afundam.

2 Seque as bolinhas e coloque uma dentro de cada balão. Amarre a ponta de um dos balões, sem encher. Sopre um pouco o segundo e feche-o. Encha mais o terceiro balão e amarre-o também. Ponha os três na água e observe.

O que acontece:

Os três balões têm mais ou menos a mesma massa, mas o balão com mais ar tem menor densidade e flutua. Os peixes têm um mecanismo que funciona assim. Eles possuem uma pequena bolsa interna que podem encher ou esvaziar de água ou ar para regular a profundidade quando nadam. Se quiserem vir à superfície, é fácil: basta encher a bolsa de ar! Para afundar, enchem de água.

BATATA OU MAÇÃ?

Você vai precisar de:

- 1 batata
- 1 maçã
- bacia com água

1 Peça a ajuda de um adulto para descascar a maçã e a batata.

2 Corte os dois vegetais em pedaços pequenos, misture-os e coloque-os na água.

3 Observe que os pedaços de maçã flutuam e os de batata afundam. Depois, coloque um pedaço maior de maçã na água e observe.

O que acontece:

Os pedaços de maçã flutuam e os de batata afundam porque têm densidades diferentes. A moléculas da batata estão mais juntas e por isso mesmo um pedaço pequeno vai para o fundo. Já a maçã tem menor densidade do que a água.

CONSULTORIA: CLAUDIO H. FURUKAWA (professor do Instituto de Física da USP) e FÁBIO RODRIGO PIOVEZANI ROCHA (professor do Instituto de Química da USP).

www.recreionline.com.br

CIRCOMIX

HONORÁVEL VISITA
Divirta-se com as confusões dos ETs no país mais populoso do planeta, a China.

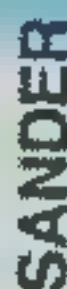
COM VOCÊS, O MÁGICO!
Clique em Personagens e confira o destaque: Ling-Tung.

PINTE COM O MOUSE
Brinque de pintar de formas diferentes na tela do computador.

AVENTURA NA SELVA
Veja dicas legais de sobrevivência e aprenda a fazer um pote de papel para beber água.

ENQUETE
Os internautas votaram em seus heróis preferidos de videogame. Confira o resultado:

1º Sonic
2º Pikachu
3º Mario Bros

PASSATEMPO
Resposta na página 42.
Cadê?
Enquanto o leão conta até dez e os bichos tentam achar um bom esconderijo, encontre as figuras em destaque.
SANDER

AVENTURA NA SELVA

Transforme-se em herói da natureza no Game Boy Advance.

No jogo **Tak and the Power of Juju**, você é o herói que vai ajudar os índios do povo Pupununu. O vilão Tlaloc roubou as pedras lunares que protegem a aldeia e transformou todos em ovelhas. Apenas o feiticeiro Jibolba e seu aprendiz Tak não foram afetados pela mágica.

No comando do jovem Tak, você vai ter de encarar a missão e recuperar as pedras. A aventura acontece em cenários bem bonitos como uma floresta e uma cidade construída sobre as árvores.

Os caminhos estão cheios de perigos: macacos feiticeiros, plantas espinhosas, galos de briga e o próprio Tlaloc, que tem muitos poderes.

No começo, você tem só uma zarabatana, arma de bambu. Passando as fases, ganhará equipamentos e até uma fantasia de galinha que vai fazê-lo voar e botar ovos explosivos.

Para completar a missão, ainda será preciso aprender a saltar pelas árvores, rastejar no mato e escalar paredes. Parece muito complicado, mas, como aprendiz de feiticeiro, você tem a ajuda do deus Juju e de Flora, o espírito mais poderoso da floresta.

Salve todas as ovelhas. Elas representam o seu povo e você será recompensado depois.

Quando chega às cavernas, Tak consegue escalar paredes de pedras.

Quando virar galinha, encoste em um galo, pressione B para voar e A para botar ovos.

Use a zarabatana para acertar a colméia e soltar abelhas sobre os inimigos.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

SAÚDE SEMPRE EM DIA

Veja como as vacinas funcionam em nosso corpo.

Todo mundo precisa ter um documento que recebeu quando nasceu: a carteira de vacinação. Nela são marcadas todas as vacinas que já tomamos e as que ainda temos de tomar.

É necessário manter essa carteirinha sempre em dia, pois as vacinas são importantes para prevenir doenças perigosas causadas por vírus ou bactérias.

Paralisia, sarampo, catapora, gripe, caxumba e rubéola são exemplos de doenças virais. Entre as bacterianas, algumas das mais sérias são o tétano, a coqueluche, a difteria, a tuberculose e a meningite. Pegar uma delas pode significar passar dias de cama, com sintomas muito chatos e, em alguns casos, até bem perigosos. Para não correr riscos é preciso se cuidar e tomar as vacinas.

Com os avanços da medicina, as campanhas de vacinação e os cuidados com alimentação, higiene e saúde, a maioria dessas doenças está sob controle e algumas, como a varíola, já desapareceram.

Não se esqueça!

No Brasil, há campanhas oficiais de vacinação contra tuberculose, paralisia infantil, difteria, coqueluche, tétano, sarampo, hepatite B, rubéola, caxumba e gripe. Em algumas regiões, há também vacinação contra a febre amarela. Todas essas vacinas obrigatórias são aplicadas gratuitamente em postos de saúde. Sempre que necessário, os médicos podem recomendar outras vacinas.

JEAN GALVÃO

PREPARANDO DEFESAS

As vacinas são feitas a partir de vírus e bactérias que causam doenças. Isso pode parecer perigoso, mas não é, pois os microorganismos usados para fazer vacinas já estão mortos ou tão enfraquecidos que não deixam ninguém doente.

A função das bactérias e dos vírus colocados nas vacinas é estimular o funcionamento do sistema de defesa do corpo. De certa forma, as vacinas enganam o nosso organismo, estimulando a produção de anticorpos e a ação de células fagocitárias, que formam um verdadeiro exército de combate aos invasores causadores de doenças.

Os anticorpos são um tipo de proteína produzido pelo nosso corpo que se liga aos invasores e analisa suas características para destruí-los. Já as células fagocitárias vão para cima dos microorganismos perigosos e os envolvem, como se estivessem engolindo todos.

Em geral, o corpo leva alguns dias para identificar os invasores e aprender como acabar com eles. Nesse período é que ficamos doentes. Os vírus ou as bactérias enfraquecidos que recebemos com a vacina não causam doenças, mas permitem que os mecanismos de defesa do corpo façam uma espécie de treinamento, aprendam a conhecer determinado tipo de inimigo e a se defender melhor dele. Assim, o corpo fica pronto para combater os invasores fortes que estão por aí e consegue destruir vírus e bactérias antes que eles causem doenças.

CONSULTORIA: CLÉLIA ARANDA (diretora da Divisão de Imunização da Secretaria de Saúde do Estado de São Paulo) e MARCELO BROCCHI (professor do Departamento de Biologia Celular e Molecular e Bioagentes Patogênicos da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto).

VOCÊ SABIA QUE...

- A palavra vacina vem do latim *vaccina*, que significa "que vem da vaca"? O nome surgiu porque o médico inglês Edward Jenner percebeu que, depois de contrair a varíola bovina, ficava-se protegido contra a varíola humana. Em 1796, ele criou a primeira vacina, imunizando um menino contra a varíola.
- Adultos também devem tomar vacina? Quem não foi vacinado quando criança pode procurar um posto.
- Existem vacinas que devem ser renovadas? As vacinas contra difteria e tétano precisam de novas doses a cada dez anos.

O QUE VOCÊ ESTÁ FAZENDO, FRANGO?
PROCURANDO EMPREGO.
POR QUE VOCÊ QUER TRABALHAR?
PRA COMPRAR UM KART! NÃO É MANEIRO?
OOOH!
KART
APENAS $499.99!
QUANDO EU FOR UM CAMPEÃO DAS PISTAS, VOCÊS SERÃO A MINHA EQUIPE.
ESTE TRABALHO TEM A SUA CARA, IRMÃOZÃO!
"PRECISA-SE DE VOLUNTÁRIOS PARA EXPERIÊNCIAS CIENTÍFICAS. PAGAMOS BEM."
TEXTO MICHAEL KRAIGER
ARTE BILL ALGER
CORES NOELLE GIDDINGS
TRADUÇÃO MARCELO ALENCAR
GOSTEI DA ÚLTIMA PARTE!
O ATAQUE DO FRANGO DE 20 METROS

CLÍNICA EXPERIMENTAL
VOCÊS NÃO VÃO MESMO ENTRAR?
SEM CHANCE. MÉDICOS ME DEIXAM DOENTE.
OLÁÁÁ!
PREENCHA ESTAS FICHAS E SENTE-SE!
O DOUTOR JÁ VAI VÊ-LO!
EU NUNCA FIZ ISSO ANTES.
FICA FRIO! NÃO VAI DOER... MUITO.
A PRIMEIRA VEZ É ESTRANHO, MAS COM O TEMPO VOCÊ SE ACOSTUMA!
EU SOU O DOUTOR QUE VAI CONDUZIR O EXPERIMENTO DE HOJE. QUEM É O PRIMEIRO?
EU...
!
...V-VOU TOMAR UM COPO D'ÁGUA E VOLTO JÁ, JÁ! TCHAU!

NINGUÉM ME FALOU NADA SOBRE SERINGAS!
ISTO? OH, QUE BOBAGEM!
ISTO É SÓ A ANESTESIA!
ISTO SIM É UMA SERINGA!
RAPAZES, ME AJUDEM COM O "VOLUNTÁRIO"!
SE EU FOSSE MAIOR, DARIA UMA LIÇÃO EM VOCÊS!
PREPARAR... APONTAR...
PÓIM!

DEPOIS...
NÃO FOI TÃO RUIM. EU NEM SENTI A ÚLTIMA PICADA...

UM, DOIS, TRÊS...

NO DIA SEGUINTE...

UM, DOIS, TRÊS...

NO OUTRO DIA...

A CADA NOVA INJEÇÃO O FRANGO VAI CRESCENDO...
UM, DOIS, TRÊS...

LOJÃO TUDO-BEM

UAU! PODE PASSAR, AMIGO!

É ISSO AÍ! UM CLIENTE COMO EU DEVE SER TRATADO COMO REI!

OLÁÁÁ!

POIS NÃO? O QUE DESEJA, FREGUÊS?

LIQUIDAÇÃO

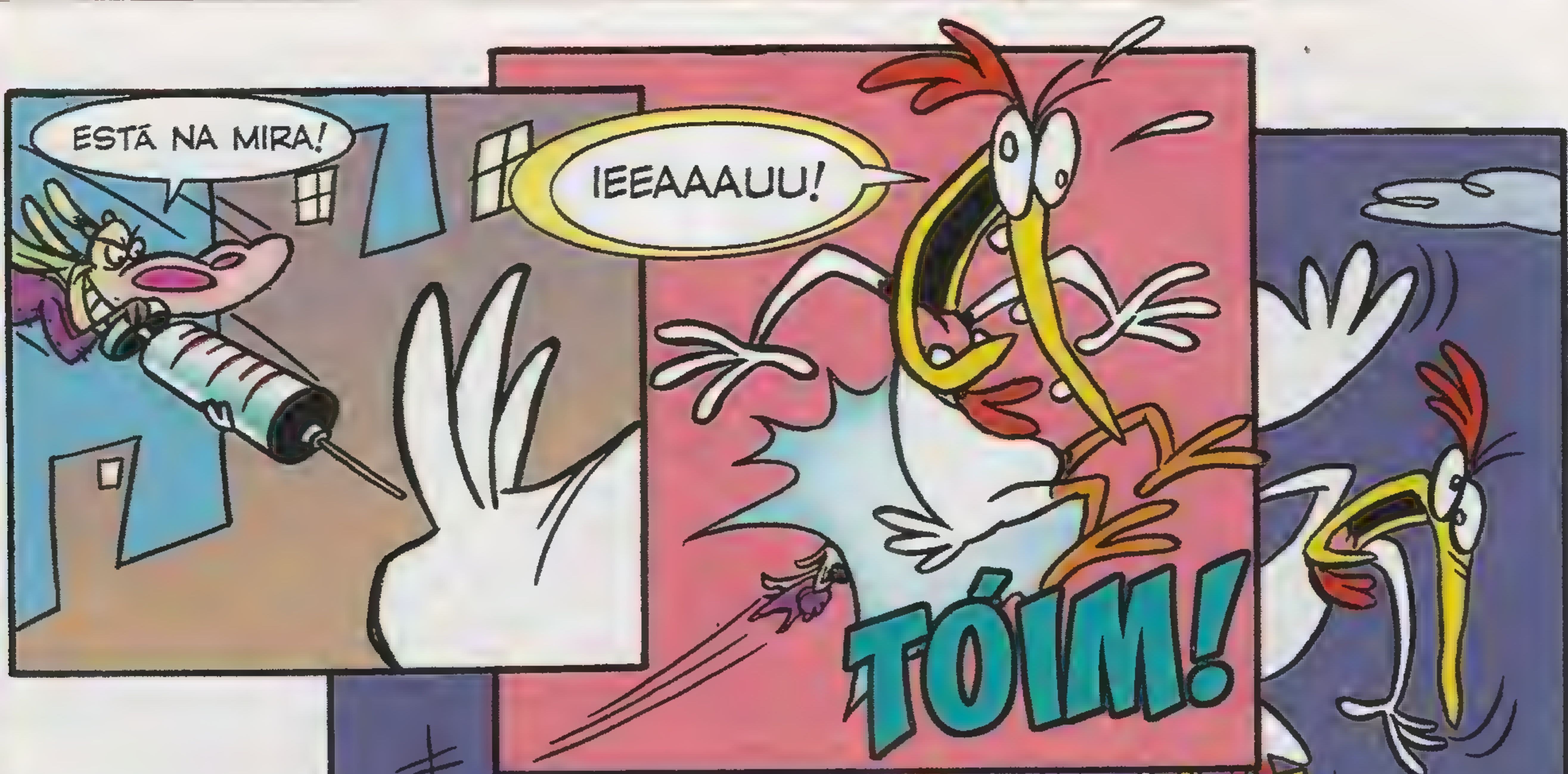
AGORA, VOCÊ É UM GRANDE CONSUMIDOR, FRANGO!

QUERO UM KART!
SEUS FILHOS VÃO ADORAR! ELE TEM INJEÇÃO ELETRÔNICA, MOTOR TURBO...
OFERTA
QUE FILHOS? É PRA MIM!
EI! É MUITO PEQUENO!
OH, OH, OH!
NÃO VOU COMPRAR ESSE KART IDIOTA! TÔ FORA!
SAÍDA
VOCÊ NÃO QUER VER ALGO DA NOSSA SEÇÃO PRA GENTE GRANDE?
ACHO QUE O KART ENCOLHEU!
NÃO, FRANGO! FOI VOCÊ QUE CRESCEU!
O QUE VAI FAZER AGORA?
EU VOU...

EI!
IIIIRC!
ISSO É DIVERTIDO!
VOU ESPIAR UMAS JANELAS!
CUIDADO!
UFS!
CRONC!
¡AU! QUEM COLOCOU ISTO AQUI?
ALÔ, CENTRAL? TEMOS UMA EMERGÊNCIA...
...ATAQUE DE FRANGO GIGANTE!
CA-ZAP!
SORVETE
CRUNCH!
SAI DA FRENTE!

NISSO...
LA-RÃÃ... EI, PARECE O FRANGO!
EXTRA! UM FRANGO GIGANTE ATERRORIZA A CIDADE!
E AGORA ASSISTA...
MEU IRMÃO SE ENCRENCOU DE NOVO!
SUPERVACA AO RESGATE!
O QUE É AQUILO NO CÉU? UM PÁSSARO? UM BALÃO?
NÃO! É A SUPERVACA! ESTAMOS SALVOS!
O QUE HOUVE, FRANGO? VOCÊ CRESCEU!
MAMÃE SEMPRE DISSE QUE EU SOU DO TIPO ALONGADO!

VOU DAR UM PULO NA ESCOLA! EH, EH!
ELE JÁ PODE BRINCAR COM OS GRANDÕES DA 8ª SÉRIE!
ESCOLA
O TRABALHO NA CLÍNICA MUDOU O FRANGO!
A CLÍNICA! CLARO!
AVANTE, SUPERVACA!
VAMOS VER O FRANGO ESMAGAR A ESCOLA?
VAMOS!
BOA TARDE, DOUTOR!
SUPER-VACA!
VEIO TOMAR ALGUMA VACINA?
NÃO!
ACHO QUE SEU PLANO DE SAÚDE NÃO COBRE ISTO!

ESTÁ NA MIRA!
IEEAAAUU!
TÓIM!
O ANTÍDOTO FUNCIONOU! O FRANGO ESTÁ DIMINUINDO!
UI! ISTO DÓI!
E AÍ, FRANGO, TUDO BEM?
VOCÊ VOLTOU AO NORMAL! JÁ PODE COMPRAR O KART!
SEM CHANCE! DEPOIS DE TANTA INJEÇÃO, NÃO DÁ PRA FICAR SENTADO DURANTE UMA CORRIDA INTEIRA!
FRANGO!
FIM

PASSATEMPO
ENIGMA
Descubra o nome de todos os passarinhos que participam da aula de canto.
A
B
C
D
E
F
G
Jiló está de olhos fechados.
A cor verde não aparece em Tico, Tatau, Saí e Biro.
Tuca está acima de Jiló.
Kadu, Tico e Tatau estão voando.
Saí e Tatau têm olhos azuis.
Resposta na página 42.
SANDER
37

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Tel.: (11) 3037-4447

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

Ligue para:
48ET
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual a cidade onde as ovelhas sentem mais frio e medo?
Tremem...beeê.
Ugo Ladekani C. Sartori, 7 anos
São Paulo - SP

O que o tanque falou para o combustível?
Não me enche.
Leonardo Segantin Romano
Jaú - SP

Quem precisa de uma mãozinha para trabalhar?
A manicure.
Guilherme G. Maia, 8 anos
Sete Lagoas - MG

Aconteceu um acidente grave e, para socorrer as pessoas, apareceu uma samambaia enorme. Qual é o nome da série de TV?
Plantão Médico.
Arthur H. F. Campos, 9 anos
São Paulo - SP

O que um pote de mel disse ao outro?
Venha ao melado (ao meu lado).
Alice Freitas Heinebergue
Curitiba - PR

O que é um pontinho branco no congelador?
Uma formiga esquiando.
Caio Cesar P. de Oliveira, 12 anos
Guarulhos - SP

O que está no fim do infinito?
A letra O.
Esther Kremer Xavier, 10 anos
Curitiba - PR

O que dá em juntar uma pulga + um gato + um elefante?
Um pulgante.
E uma pulga + um dragão?
Um pulgão.
Carol Álamo, 7 anos
Jundiaí - SP

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal

Diretor Superintendente: Laurentino Gomes
Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinel Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato, Julia Moióli, Ronny Marinoto e Roberta Viganó (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Bl. C Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Americas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax (43) 3357-1122, fax: ramal 24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, s. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermidia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 217, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Abril
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

PASSATEMPO
FIQUE DE OLHO
Qual o único polvo que não está preso a nenhum amigo?
Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Estes são os gêmeos Leonardo e Lucas Pucci, de 10 anos.
SÃO PAULO – SP

Gosto dos enigmas, das piadas e curto o site da RECREIO!
TAYANE CRISTINA BARROS
FORTALEZA – CE

Este é o Augusto Voss Pereira, que adora a RECREIO!
GAROPABA – SC

Olá, pessoal! Eu adoraria que a revista tivesse *Fazendo Arte* em todas as edições e também gostaria que fizessem um teste "Qual profissão combina com você?".
LINA G. DE FIGUEIREDO
FORTALEZA – CE

O Pierre Bruno dos Santos, de 13 anos, quer mais matérias sobre o Scooby.
MARAGOGI – AL

Olá, galera da RECREIO! Queria uma reportagem sobre X-Men Evolution.
Camile Alves Delgado de Alencar, 10 anos

Oi! Gostaria que a revista falasse mais sobre o Scooby e sua turma.
Gustavo, 8 anos
SÃO LEOPOLDO – RS

Pessoal, adoro a RECREIO e acho que está faltando o Bob Esponja na revista.
Camila Serra, 9 anos

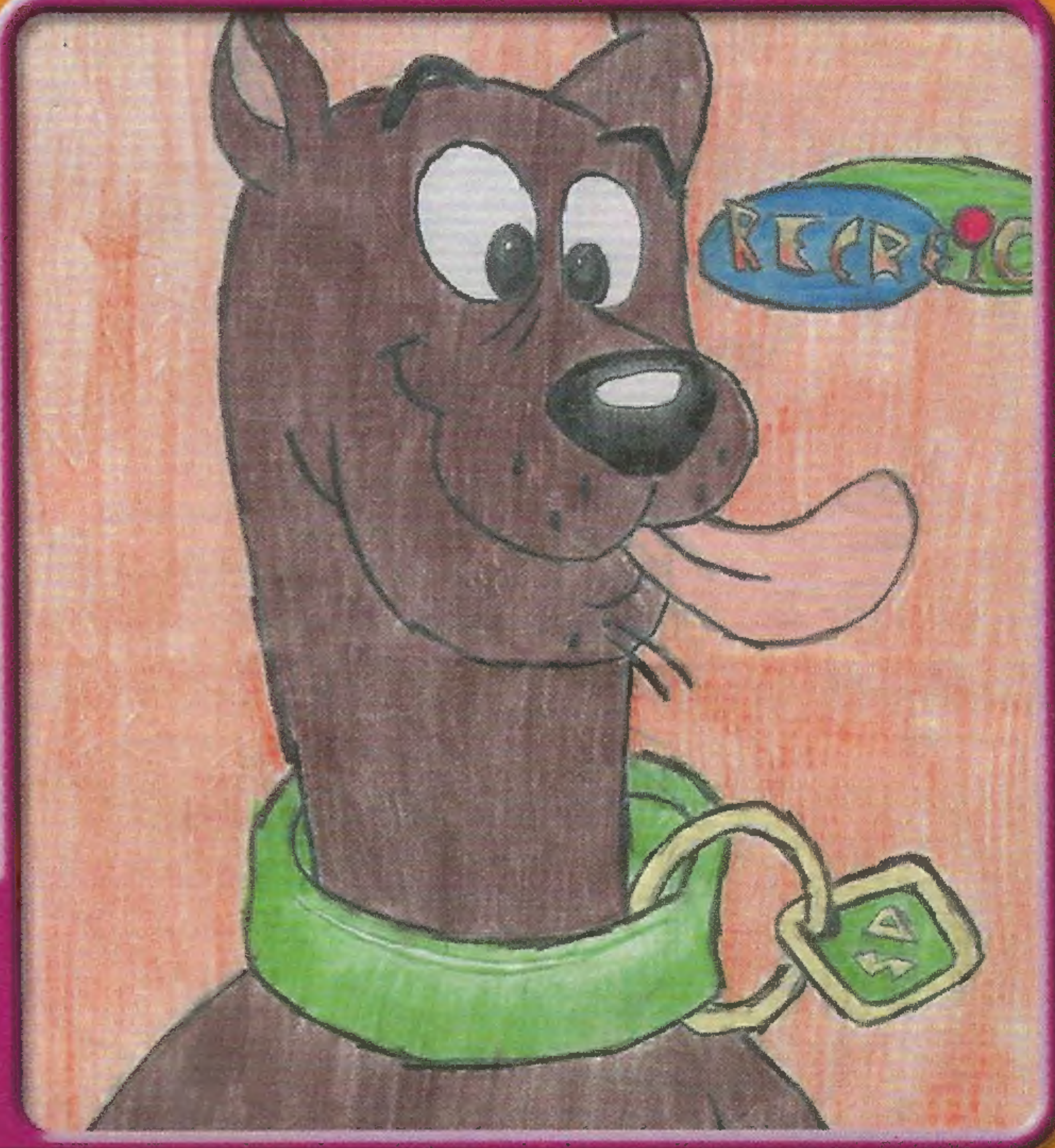
O Emerson Pedrosa, de 14 anos, acha o CIRCOMIX a melhor coleção da Terra!
FRANCISCO MORATO – SP

A Tatiane Novais Cardoso é fã do Harry Potter e gostou de todas as matérias sobre ele.
PIATÃ – BA

A Hildérica Galvão coleciona a revista e é fã de BeyBlade.
TOUROS – RN

Tenho 9 anos e sou fã da RECREIO! Montei minha nave-circo e achei o máximo! Estou adorando as histórias em quadrinhos e os bonecos da coleção CIRCOMIX.
MICHELE PEREIRA DA CRUZ
RIO DE JANEIRO – RJ

O Enio Carlini Andrade curte a turma da Mistério S.A.
MAIRIPORÃ – SP

Os judocas Rafael, Lucas e Henrique adoram as dicas de games.
CAMPINAS – SP

Sempre uso a revista para pesquisas da escola.
VINICIUS HESS PEREIRA
SÃO JOÃO DA BOA VISTA – SP

O Mateus Correia Franzese, de 10 anos, está se divertindo com o CIRCOMIX!
SÃO VICENTE – SP

Animatiras

por Jean Galvão

Rita

por Célia Catunda

Mamãe Ganso

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

- A ▸ Kadu
- B ▸ Saí
- C ▸ Tico
- D ▸ Tuca
- E ▸ Jiló
- F ▸ Biro
- G ▸ Tatau

Página 39

EDITORA Abril